

Carte da gioco rotonde

Si tratta di una parte della mia collezione di carte da gioco con forme speciali, e cioè carte rotonde. Da noi questa forma non è molto diffusa, un'eccezione nel passato presenta Maestro P.W. che si è servito di questa forma (p. 1). In India si è giocato con questo tipo di carte fino al XX secolo. Le carte da gioco dell'Estremo Oriente sono un campo di raccolta diverso, ma qui viene presentata una ristampa moderna (p. 5). Un pacchetto moderno mantiene vivo il ricordo di questi antichi disegni di carte indiane (p. 10). Sebbene certi giochi di società, ad esempio i quartetti (p. 12) e le carte da gioco esoteriche, siano stati talvolta concepiti come carte rotonde (p. 14, p. 16, p. 19), vorrei presentare in questa sede carte che possono essere utilizzate per i giochi normali, cioè che utilizzano i ben noti segni di seme e la consueta classificazione dei valori delle carte.

La maggior parte delle carte della mia collezione in merito utilizza i semi francesi e spesso mostrano disegni standard. Il grafico si trovava di fronte al problema della conversione dei disegni dal formato rettangolare al formato tondo. Questo problema è stato risolto in diversi modi: nel caso più semplice, la figura due teste della carta rettangolare è stata posta al centro della carta rotonda (tipo inglese: p. 23, p. 24, tipo Berlino: p. 25). Nel caso delle carte da gioco con i semi tedeschi e della figura "Guglielmo Tell", la figura simmetrica viene divisa ed è utilizzata come figura intera sulla carta rotonda. (S. 26). Si è anche cercato di valorizzare la forma rotonda delle carte, ripetendo per esempio le teste. Conosco un solo gioco con tre teste (pag. 28).

Il tipo più diffuso presenta le carte con quattro teste, basandosi sul modello standard inglese. Tali carte sono state prodotte da diversi fabbricanti e spesso munite da pubblicità sul retro. Particolarmente comuni sono le confezioni provenienti da Hong Kong (dalla Cina del 1993) con il marchio ABC (pag. 29 e segg.) e ACE (pag. 30 e segg.). Le stesse carte da gioco con la stessa colorazione sono conosciute anche in Giappone (marca ACE, pag. 34, Jajaco pag. 35). La stessa figura con una colorazione diversa è stata utilizzata dalle aziende giapponesi Angel (p. 37) e Chadwick Miller (p. 38). In Inghilterra, Waddington ha stampato carte da gioco rotonde che assomigliano ai prodotti di Hong Kong per forma e colorazione (pag. 39 e segg.). Carta Mundi in Belgio utilizza un design indipendente (pag. 42 e segg.). Un'altro tipo ci viene dalla ditta danese Laget A/S, diverso dalle soluzioni finora mostrate (p. 45), ma ha un'origine cinese (p. 46). Negli Stati Uniti la casa Arrow, fondata nel 1927, sviluppò carte da gioco rotonde a più figure (p. 47), che vennero commercializzate sotto il nome di Discus. Nel 1933, la casa cambiò il suo nome in ARRCO, ma le carte Discus rimasero invariate nel programma (pag. 49). Non è possibile accertare se il pacchetto a pagina 48 è ancora di Arrow o già di ARRCO. ARRCO è esistita fino al 1987. Un'altra società statunitense commercializzava il proprio pacchetto English Standard a quattro teste: Gemaco (pag. 49 segg.). L'ultimo esempio di questo gruppo mostra un altro disegno a quattro teste, che purtroppo non può essere attribuito ad alcun produttore (pag. 51).

Non solo il tipo internazionale, ma anche altri tipi standard sono stati stampati con quattro teste. In Belgio, van Genechten sviluppò un tipo belga-genoese a più figure (p. 52), che fu ripreso da Carta Mundi senza modifiche (p. 53 f). Esiste anche una versione a quattro teste del tipo di Berlino (p. 55). In Spagna Fournier ha usato il tipo castigliano per le carte da gioco rotonde (p. 56), così come in Argentina Feroleto (p. 57 f).

Più rari sono le carte da gioco che quintuplicano le teste. Anche in questo caso, Hong Kong è all'origine di questo schema. In senso stretto, quasi tutte le carte a cinque teste a me note usano questo tipo basato sul tipo standard inglese (pp. 59 - 66). Provengono non solo da Hong Kong / Cina (p. 50 - 62), ma anche dal Giappone (p. 63 ss.) e persino dal Perù (p. 66). L'unico gioco qui presentato con un design diverso risale al XIX secolo e proviene dagli Stati Uniti. (S. 67).

In molti casi, tuttavia, il retro delle carte rotonde è stata utilizzato non solo per il gioco ma anche per fare pubblicità. L'indicazione del valore e i semi (principalmente francesi, ma anche altri e addirittura inventati) si trovano di solito solo sul bordo della carta. Un esempio sono i pacchetti di souvenir, dove le fotografie sulle carte sono destinate a mantenere vivo il ricordo dei luoghi visitati (p. 69) o dei musei (p. 72, p. 75). Un'altra possibilità è quella di utilizzare le carte per l'aumento del sapere (pp. 78 - 86). Altri temi delle carte rotonde sono lo sport (pagg. 87 - 97), l'attività fisica (pag. 98) e i festival (pag. 99). L'industria del tempo libero con film, TV, giochi per computer ecc. offre una varietà di articoli di "merchandising", e perciò le carte da gioco rotonde non devono mancare (pag. 100 - 113). Questo mezzo è stato utilizzato anche da alcune aziende per scopi pubblicitari (pp. 114 - 120).

Oltre a questi giochi di orientamento commerciale ci sono anche numerosi esempi di carte da gioco rotonde con intenzione artistica. In molti casi i disegni si basano sulla figura umana (pp. 121 - 132). Anche in questo settore ci sono figure intera (pagg. 121 - 125), simmetrica (pagg. 126 - 131) e una soluzione per una figura quadrupla (pag. 132). Alcuni designer si orientano alla testa umana (pp. 133 - 143), ma in questo campo troviamo solo teste semplici. Alcuni artisti e designer non usano motivi umani e riducono il disegno a lettere e numeri (pp. 144 - 150).

Per finire, vorrei menzionare motivi erotici e addirittura (pp. 151-156) pornografici (p. 156) che possono trovarsi su carte rotonde.